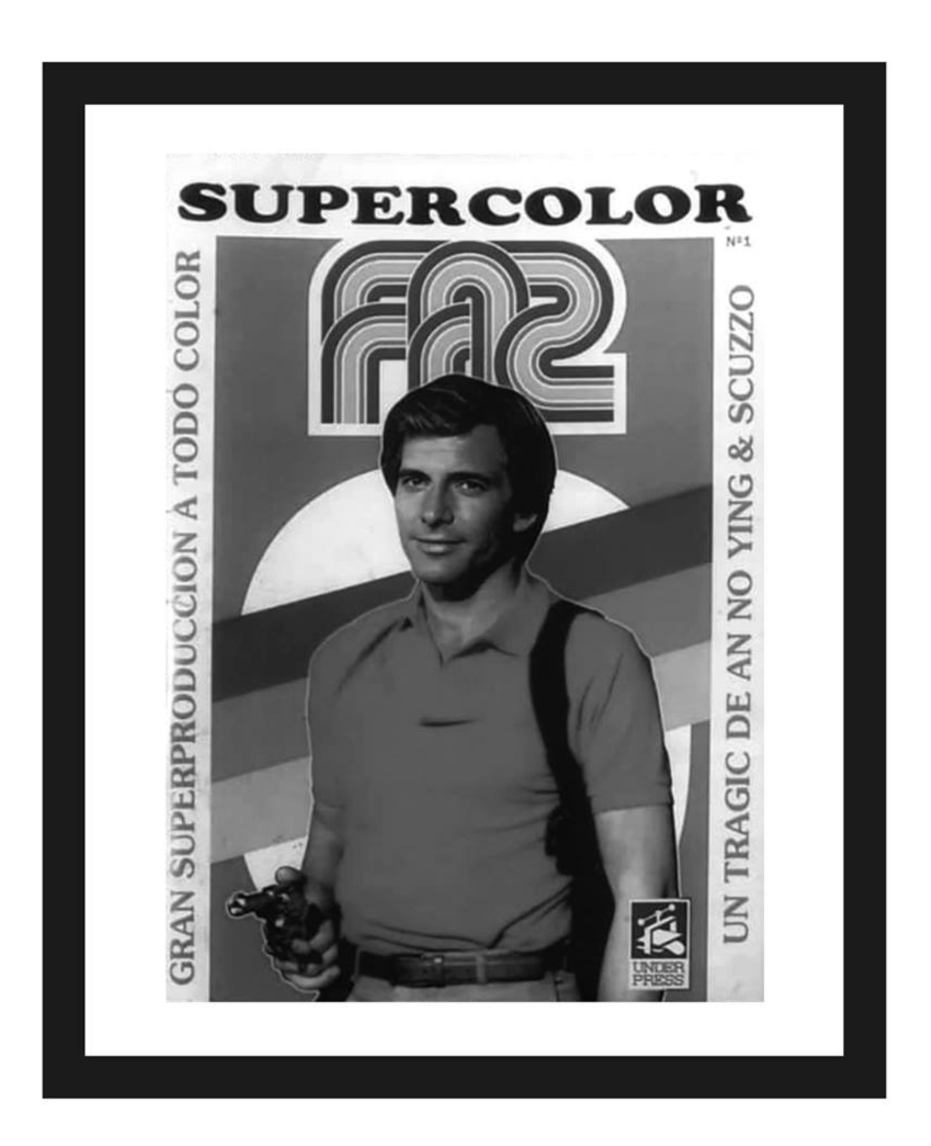
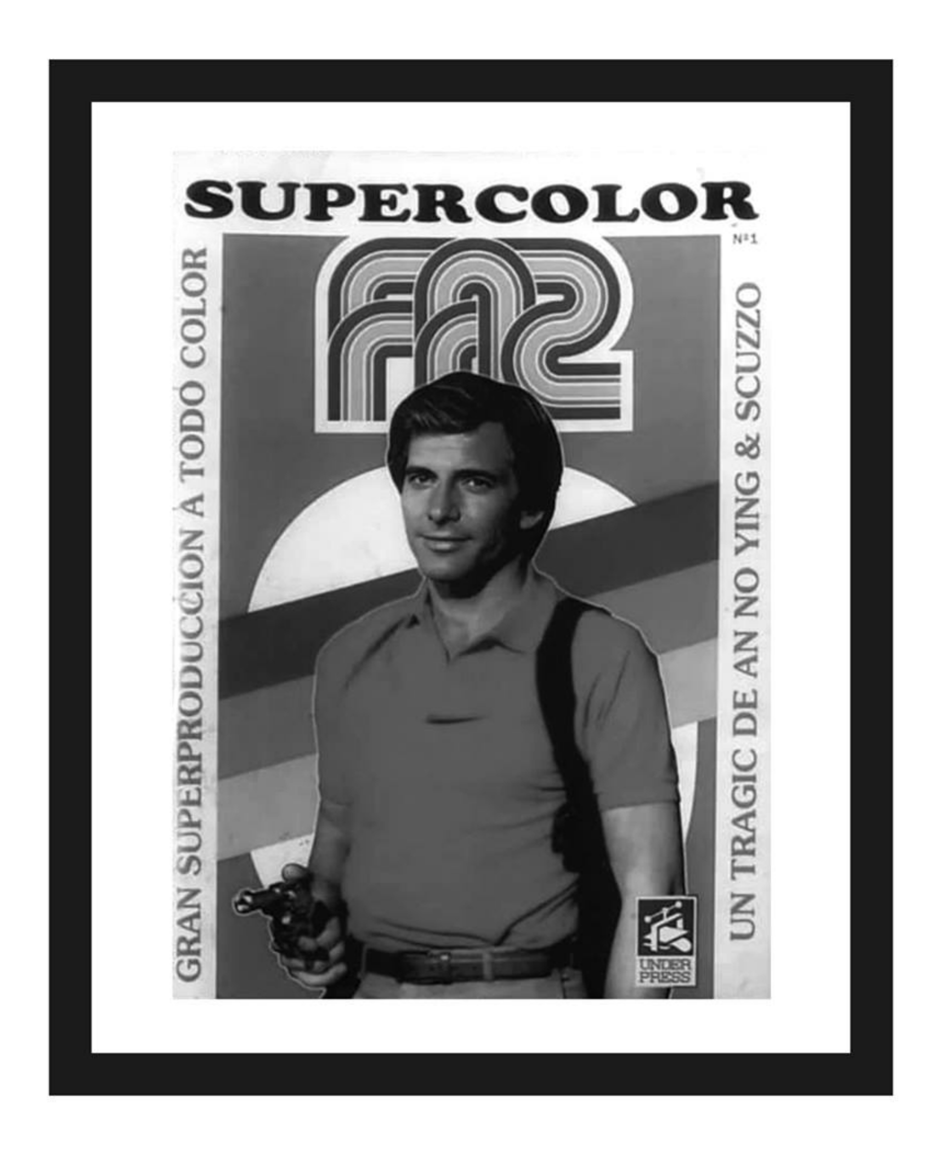
La otra cara

Por Diego Arandojo



Es probable que el nombre Stephen J. Cannell le signifique a usted absolutamente nada. Sin embargo, durante los años ochenta y noventa, se trató de uno de los productores y autores más significativos de la industria televisiva norteamericana. En su haber se encuentran, entre otras, *21 jump street* (*Comando Especial*, la serie policíaco-juvenil que catapultó a la fama a Johnny Deep), *The Greatest American Hero* (*El gran héroe americano*, la comedia en la cual William Kat se vuelve un fallido superhéroe), *The Commish* (*El Comisionado*, con un excepcional Michael Chiklis en el rol de un comisionado de policía) y *The A-Team*, conocida en Argentina como *Brigada "A"*, que es donde vamos a detenernos.

Scuzzo es, desde hace muchos años, uno de los dibujantes argentinos más deslumbrantes. Esto se debe a diversos factores. Por un lado su impronta estética, próxima al diseño gráfico y a la ilustración publicitaria. Aunque no posee formación académica, sí aquella que brinda el trabajo, el oficio de hacer. Sus trabajos son contundentes en el mensaje que transmiten; poseen humor e inteligencia. Además, domina diversos estilos que le permiten ajustar el aspecto visual de la pieza al modo que demanda. Desde su sello Under Press, viene editando una serie de revistas a todo color, y también en blanco y negro, con una calidad superlativa. Podríamos decir que Scuzzo es un obsesivo, en el buen uso del término; cada una de sus publicaciones está cuidada, en todo nivel, y *FAZ* (2020) no es la excepción. Aquí reconstruye la historia de vida del teniente Templeton Peck "Faceman", o "Faz", como se lo



conoció en América Latina. El personaje carismático y seductor de *Brigada "A"* relata sus peripecias a Stephen J. Cannell, a cambio de una comida. Este es el disparador que nos lleva a repasar el pasado del personaje, desde su participación en el conflicto bélico de Vietnam, hasta su ingreso en el mundo porno dirigido a la comunidad *gay.* Con guion de Scuzzo e idea original de An No Ying, la ya mítica filipina que también alumbró nuestros ojos con incursiones previas como *Las aventuras de Supermacho*.

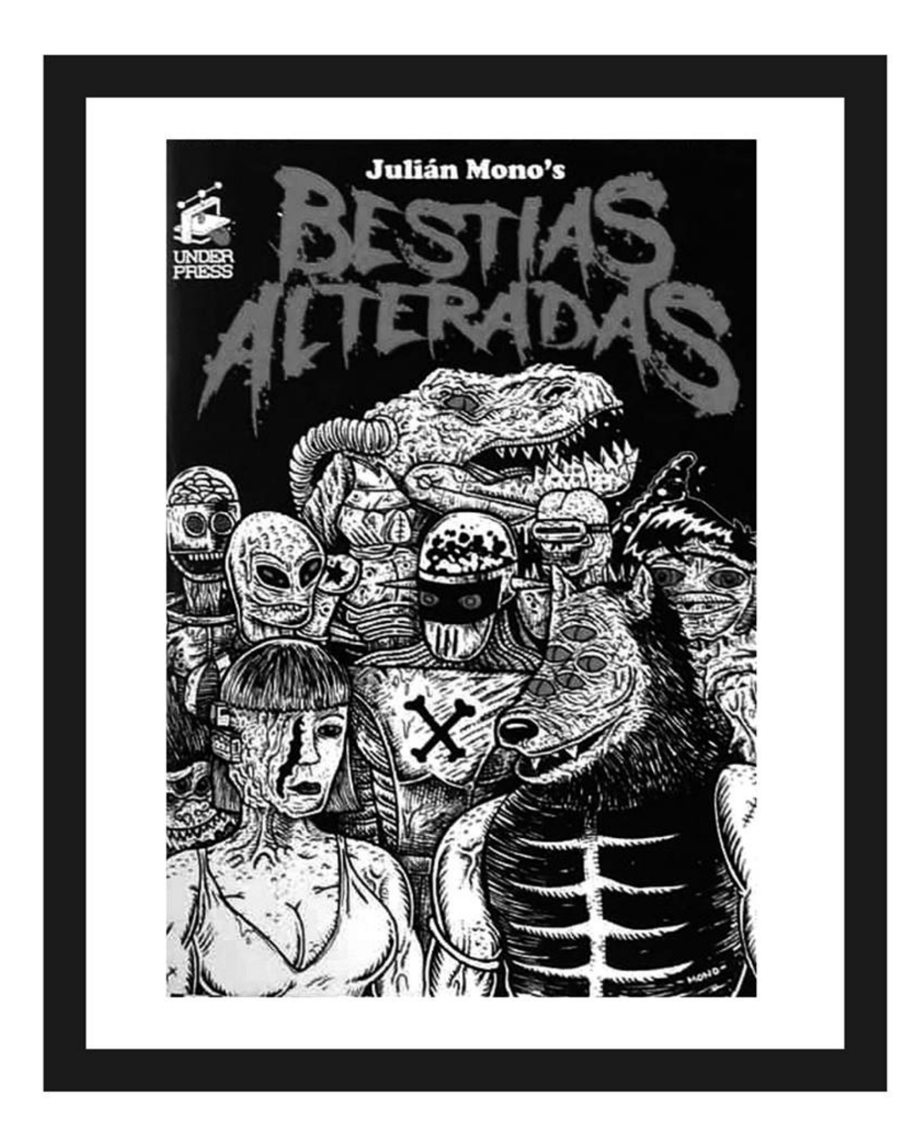
A primera vista, Scuzzo invoca la impronta de las publicaciones de Editorial Columba, a la vez que agrega publicidades *fake,* perfectamente recreadas, que nos podrían vincular con las revistas apaisadas de los sesenta, setenta y ochenta, como las editadas por Ediciones Torino o Editorial Mazzone. También la recreación tipográfica nos conecta con distintas referencias, por fuera de Editorial Columba, como la mexicana Novaro, que literalmente inundó los kioscos de revistas de nuestro país.

FAZ es una pequeña obra de arte. La línea sólida de Scuzzo. Un color aplicado con inteligencia y servil a la premisa de recrear una época de la historieta argentina, como vimos anteriormente. Además del relato principal de Templeton Peck, hay homenajes a personajes fuera del universo *Brigada "A"*, como Nelson de *Los Simpsons* o Jimmy de *South Park*. Y, como colofón, también referencia el *Black Lives Matter*, que da un fuertísimo cierre a esta publicación a través de la redada policial para detener a Mario Baracus.

En definitiva: adquieran esta revista.

Alteraciones gástricas

Por Diego Arandojo



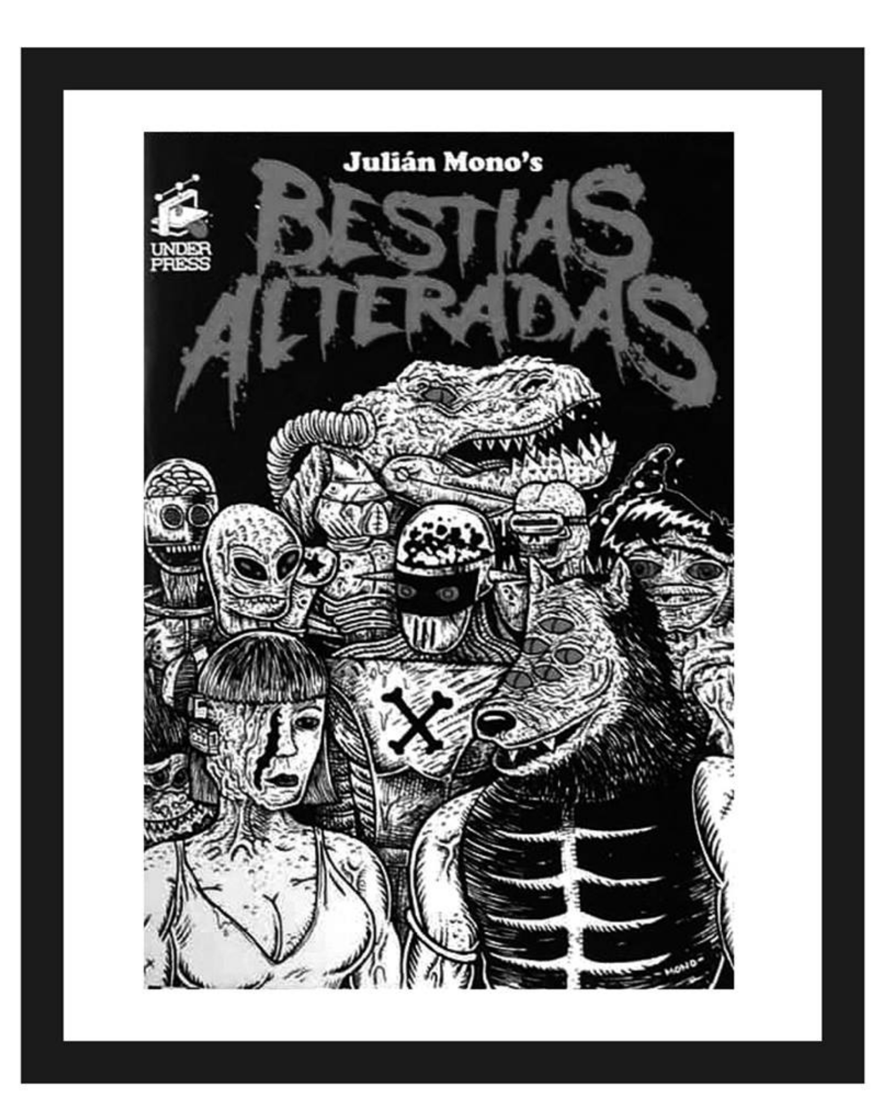
En agosto de 1988, la compañía de videojuegos Sega lanzó al mercado *Altered Beast*. Desarrollado por Makoto Uchida, estaba ambientado en la Antigua Grecia y narraba los combates que debía llevar adelante un centurión resucitado por el dios Zeus a fin de que recuperara a su hija Athena, capturada por el brujo Neff.

A medida que el juego se desarrollaba, el protagonista –además de noquear zombis o enfrentar hediondos *boss*– podía absorber unas esferas de poder que lo transformaban en distintas bestias, como licántropo, dragón, oso y tigre. El solo efecto de la transformación a nivel gráfico era alucinante, al menos en aquellos años.

Sanguinolento, entretenido y vibrante, *Altered Beast* no dejó indiferente a ningún jugador y jugadora. A Uchida tuvimos el gran honor de entrevistarlo en el año 2013, en el *Codex Especialis Lafarium Cuartiquis* (disponible en nuestra web), donde se explora al detalle este videojuego y otros de su factoría, como *Golden Axe*.

¿Qué tiene que ver *Altered Beast* con la nueva obra del historietista Julián Mono? En principio su nombre: *Bestias Alteradas* (se recrea, a modo de homenaje, el mismo estilo del título y color), editado por el sello Under Press. En segundo lugar, la cuestión de carnal, el peso de los cuerpos y sus fluidos, y

de la aventura presentes en las dos historias compiladas en esta revista. La primera, con autoría integral de Mono, titulada *El Regalo Prometido!*, y la segunda, con guión de Watkins y arte de Mono, titulada *El Monstruo*.



Mono nos tiene gratamente acostumbrados a su escatología particular, donde los personajes existen en la anormalidad, en la búsqueda de objetos inquietantes como el caso del sorete de Dios, donde el materialismo se vuelve virtualmente una mierda, prestándose también a la confusión. Aquí hay puñetazos, sablazos, imprecaciones, sangre, mucha sangre, y también espacio para la reflexión existencialista. Por su parte, Scuzzo, además de editor y maquetador, nos deleita con sus publicidades *fake* como la dedicada al autito en llamas o la *action figure* en la contratapa.

Bestias Alteradas logra satisfactoriamente su premisa de entretener a la vez de estremecer, con un arte exultante y una narrativa que acompaña. Esta revista no es apta para sensibles o enemigos de la contracultura, porque desafía.